
Curso de dibujo
MANGA
07
NARRATIVA
• El grupo
• Flash temporal
TÉCNICA
• La portada
• Brillos en negro
DIBUJO
• Horizonte y altura
• Altura y distancia
• Cabello y volumen
CULTURA
• El deporte
• Tsukasa Hojo
SALVAT



NARRATIVA

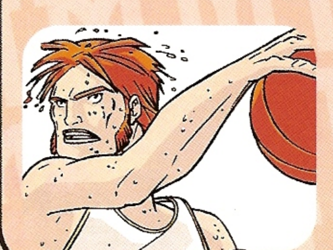
Crea tu propia historia, desde el guión hasta las viñetas. Todo lo que necesitas para convertirte en un gran mangaka.





TÉCNICA

Todas las técnicas del manga a tu alcance. Los secretos de todos los procesos, desde el lápiz hasta el color.





DIBUJO

Aprende a dibujar personajes y objetos en los estilos característicos del manga: shojo, shonen, seinen, yon koma...





CULTURA

Conoce los secretos y técnicas de los maestros japoneses y todo lo relacionado con el mundo del manga.



Créditos y notas

Director editorial
Francesc Navarro

Dirección editorial de coleccionables
Oriol Molas

Editora
Lara Toro

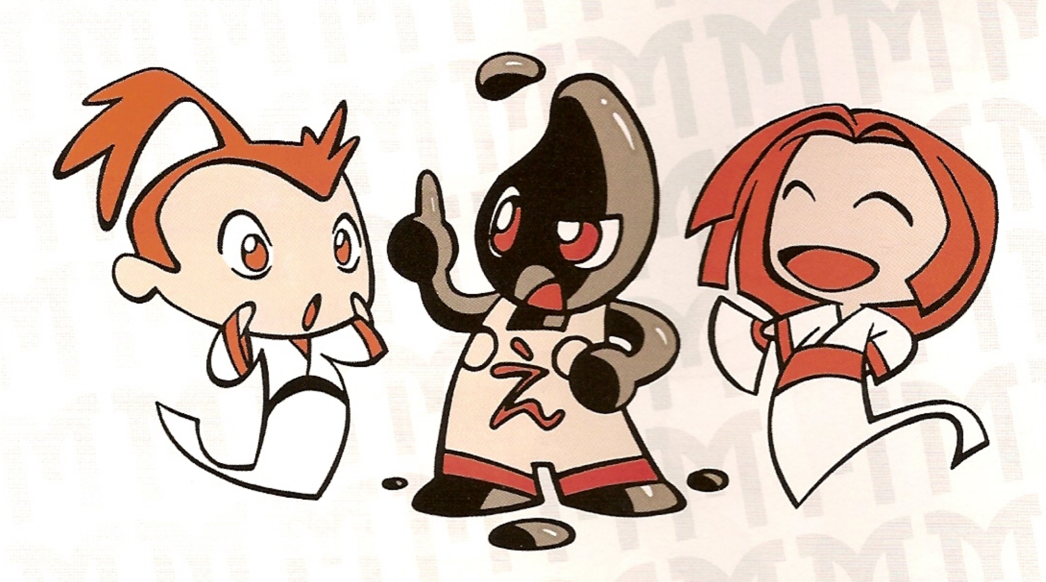
Realización editorial y diseño gráfico
Estudio Fénix

Producción editorial
Carme Rius

Distribución
España. SGEL, Polígono Industrial de Alcobendas.
Avda. Valdelaparra, 29 - Madrid.

Suscripción y petición de números atrasados (sólo para España)
Departamento de atención al cliente
Apdo. de correos n.° 532, 08080 Barcelona.
Teléfono: 902 11 75 47 - Fax: 93 495 57 19.
Horario de atención: de 9 a 17 h.

ISBN: 84-345-6542-0 Obra completa
ISBN: 84-345-6543-9 Fascículos
Depósito Legal: B-33323-2003
Imprime: CAYFOSA-QUEBECOR
Printed in Spain



Nota de los editores: El editor se reserva el derecho de modificar el precio de venta de los componentes de la colección en el transcurso de la misma, si las circunstancias del mercado así lo exigieran.



EL GRUPO

LA UNIÓN HACE LA FUERZA

Una de las opciones obvias en una historia es multiplicar al protagonista, mezclarlo con el compañero y los secundarios y obtener un grupo en el que la importancia de los personajes sea similar. El protagonismo colectivo es una buena opción en muchas clases de historias.

Un grupo puede ser muchas cosas dependiendo de los lazos que les unan: amistad, profesión, misión o incluso circunstancias accidentales. Sin embargo, para crear un grupo que pueda funcionar como protagonista de una historia, hay que tener en cuenta algunos detalles fundamentales:

- Su número debe ser manejable. En teoría, a partir de 3 personas ya tienes un grupo, pero nadie ha determinado cuál es el límite. Sean cuantos sean, asegúrate de que el "centro" lo forman pocos personajes.
- Sus personalidades deben ser complementarias. No sirve de nada tener un grupo de clones; buena parte de la interacción existe porque hay discusión.
- No prestes excesiva atención a uno en detrimento de los demás a no ser que esa fuera tu intención desde el principio. Parecerá que te has "olvidado" de algún personaje.
- Conviene que su apariencia sea distintiva, sobre todo si llevan alguna clase de uniforme. Si no, será fácil que todos parezcan iguales.

¿QUIÉN ES QUIÉN?
Un grupo muy fácil de resolver es uno de estudiantes, ya que en ellos es más fácil asignar "papeles". Tímida y soñadora, inteligente y decidido, extrovertida e inocente, torpe y buenazo... ¿Sabes qué personajes son?

La composición exacta del grupo, cuántas personas lo forman, quiénes y cómo son, dependerá totalmente de la historia. Así que asegúrate de tener la trama pensada antes de cerrar el grupo, o acabarás con unos personajes que no responderán a tus necesidades.

1

TODA CLASE DE COMBINACIONES

En la mayoría de los casos, suele haber un personaje que destaque sobre los demás, que es el "centro" de la acción, pero su presencia no se entiende sin la de sus compañeros, y la acción afecta a todos por igual, por lo que no se puede hablar de secundarios. Lo más normal es que cada lector tenga su personaje favorito, y que durante la historia todos tengan un momento de protagonismo absoluto.



• Sólo al ver la combinación de *Tenchi Muyo!* sabemos que se trata de una serie para chicos. Tenchi es el teórico protagonista, pero la historia se centra en las cuatro chicas que le rodean: de arriba abajo, Mihoshi, Ryoko, Sasami y Ayeka. El coneji-gato, por cierto, se llama Ryo-Ohki.



• Una combinación muy popular en general son los grupos sólo femeninos. Si, como en el caso de Kiddy Phenil, Nami Yamigumo, Katsumi Liqueur y Yuki Saito, componentes de la AMP en *Silent Möbius*, tienen personalidades claras y poderes fantásticos, es una jugada segura.



• En *Gundam Wing*, las diferentes personalidades de los cinco pilotos de Gundam, Heero, Duo, Trowa, Quattre y Chang, sus problemas y sus poderosos mechas son el centro de la serie; la presencia de Relena Peacecraft es casi la excusa argumental para que realmente haya una chica.



• Los protagonistas de *Saint Seiya*, los cinco caballeros del Fénix, de Andrómeda, del Dragón, del Cisne y de Pegaso, cada uno con sus atributos propios.

FLASH TEMPORAL

JUGANDO CON LA LÍNEA TEMPORAL

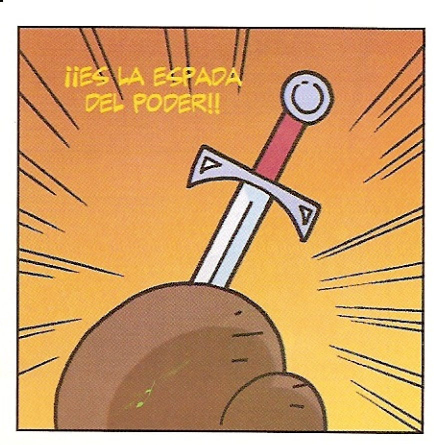
Manipular el orden de los acontecimientos en una historia puede parecer un sencillo recurso narrativo, pero en realidad requiere que la estructura de la historia por un lado lo permita y por otro lo requiera. Los recursos más habituales son el flashback y el flashforward.

La línea temporal es el "cuándo sucede" de una historia, y puede abarcar cualquier intervalo de tiempo, que no tiene nada que ver con lo que ese tiempo ocupe en papel. Explicar sólo un día puede llevar 100 páginas, pero todas las eras geológicas de la tierra pueden resumirse en sólo una. Ahora bien, la línea temporal permite además manipular el "orden interno" de los acontecimientos según mejor nos convenga para la historia.

ESTRUCTURA NARRATIVA LINEAL

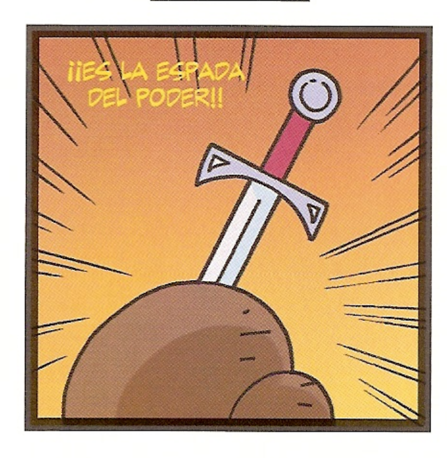






• La estructura lineal de la historia siempre va a ser la más sencilla, ya que unos hechos siguen a otros formando una cadena lógica: causa y consecuencia, primero y después. Esta estructura debe ser la preferida si no se domina perfectamente la narrativa, ya que si se manipula innecesariamente, lo más fácil es que el lector se pierda. El relato sucede en este caso en tiempo presente: sigue el orden normal.

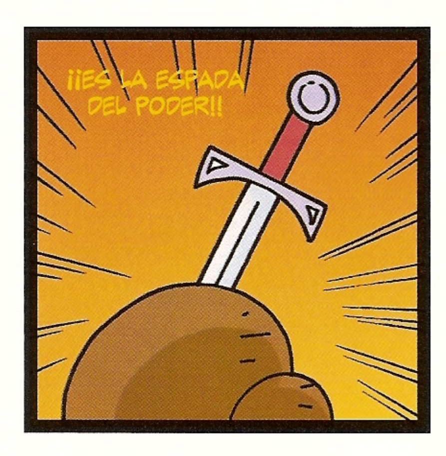
FLASHBACK





• Cuando, fuera del "tiempo presente" de la historia, se introduce una escena o escenas que suceden en el "pasado", se ha producido un flashback. Los flashbacks son muy útiles si algo que sucedió en el pasado tiene gran importancia en el presente, si a algún protagonista le persigue su pasado o si conviene recordar al lector lo que sucedió hace ya muchas páginas de historieta. Es un buen recurso para situar la acción si se va a narrar el último episodio de una historia muy larga.

FLASHFORWARD







• El flashforward es el recurso contrario al flashback: consiste en introducir una escena o escenas que suceden en el "futuro", con respecto al tiempo presente de la historia. Es mucho menos habitual y suele tener una función dramática muy concreta, por lo que ya sean sueños, visiones u otros, conviene no abusar de este recurso.

1 CUIDADO CON EL BORDE

Es normal que las viñetas que corresponden a un flashback o a un flashforward se diferencien de alguna manera de las demás. Esto es muy importante para no perder al lector, sobre todo si en ambos momentos temporales aparecen los mismos personajes. Si el cambio de uno a otro es pequeño –por ejemplo, un personaje cambia de ropa–, será difícil que se entienda. ¡Un flashback puede ser de hace una hora o de hace una era!

























CONSEJO MAESTRO: Cuándo usarlos

Jugar con la línea temporal para añadir dramatismo a la historia tiene dos riesgos evidentes:

• Perder al lector. Una cosa es que la historia sea difícil de seguir o tenga muchos golpes de efecto, y otra es que no se entienda nada. ¡Nadie está dispuesto a hacer esfuerzos heroicos para leer tu manga!

• Crear un anticlímax. Después de tanta anticipación, visiones o recuerdos, si lo que de verdad sucede en el presente no es comparable, el lector se sentirá defraudado.

¡Así que moderación! Que tu historia no fracase por haberte complicado la vida en exceso y no haber sabido jugar con el tiempo a tu favor.



LA PORTADA

UN PUNTO CLAVE DEL MANGA

La mejor historia del mundo puede fracasar si su presentación no es atractiva, y la presentación de un manga depende totalmente de lo primero que verán los lectores: la portada. En un medio en blanco y negro, como es el manga, será además la oportunidad de lucirse con el color.

El objetivo de una portada es siempre el mismo: "vender" el contenido. Por tanto, debe cumplir varios requisitos fundamentales:

- Ofrece información importante acerca de la obra: su título, el nombre del autor, el número y otros elementos que ayudan a situarla, como datos de la editorial o revista en la que aparece.

- Muestra una ilustración que debe resultar sobre todo atractiva e interesante, pero que también debe ser alusiva al contenido del manga. Si el manga tiene un protagonista claro, éste debe aparecer; si es de un tema concreto, ciencia-ficción, humor, este tema también debe reflejarse.

FLOWER COMICS

Presented by Yuu Watase

ありす19th

渡瀬悠宇

El nombre de la autora se reproduce además en caracteres occidentales, una idiosincrasia propia de ediciones japonesas.

La colección aparece en tres formas: su logo, el nombre en caracteres occidentales y, debajo, en katakana.

En la ilustración de este primer número aparece la protagonista, en una actitud activa que la hará más atractiva.

El logo de la colección, "Alice 19th", comparte diseño con el fondo de portada, destacando sobre él por su color.

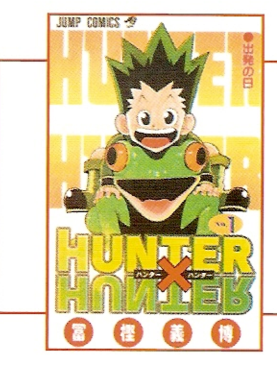
Se trata del número 1 de la colección; la información debe ser de acceso rápido, por lo que aparece grande.

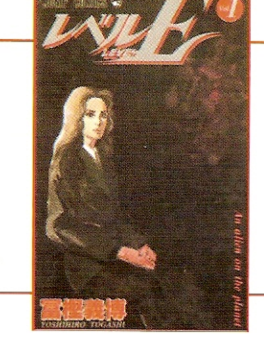
El nombre de la autora, Yuu Watase, aparece en kanjis como un elemento destacado y asociado al título.

- Portada del tomo 1 de *Alice 19th*, de Yuu Watase (autora de *Fushigi Yugi* y *Ayashi no Ceres*), una popular autora de shojo manga.



- Al ver juntos los tomos 1 y 2 de *Alice 19th* se ve como responden a un diseño común de colección, que hará cada nuevo tomo atractivo y reconocible para el lector.

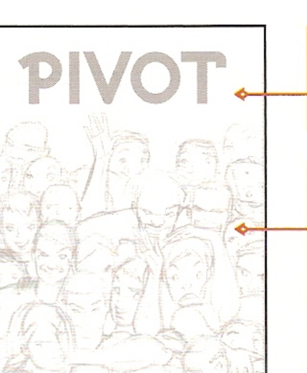




- Estas dos portadas de Yoshihiro Togashi reflejan perfectamente sus contenidos. *HunterxHunter* es un alegre manga de aventuras; *Level E* una historia de misterio.

1 BUSCANDO CONCEPTO

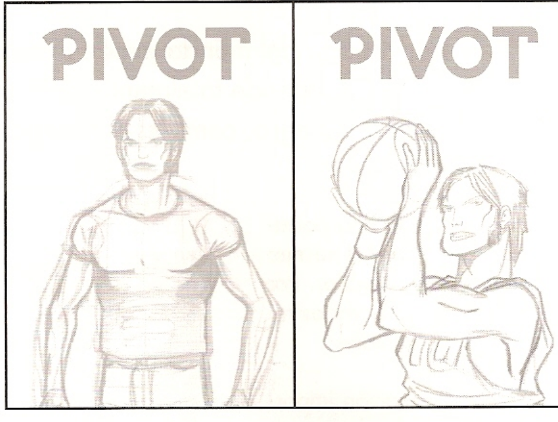
El objetivo principal de una portada es convencer al potencial comprador de que es ese manga el que tiene que llevarse a casa y no cualquier otro que tenga delante. En cada caso, encontrar la portada que mejor convenga a un manga va a ser resultado del proceso de identificar qué hace ese manga interesante, cuál es su concepto y, en líneas generales, "de qué va". Imaginemos que el concepto es "gran jugador de básquet".



Siempre hay que recordar dejar espacio para el título y los demás elementos de la portada.

La ilustración de portada puede ser anecdótica (los personajes en alguna situación cotidiana) o referente a algún hecho importante del interior (un combate, etc.).

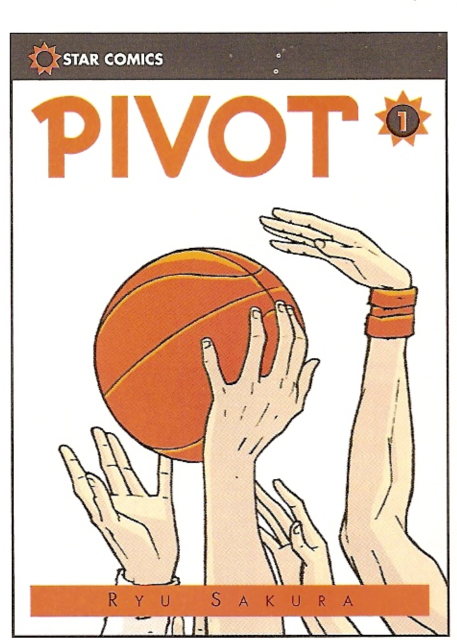
• En un primer boceto, se ha intentado reflejar el concepto "jugadores de baloncesto" y el resultado ha sido pobre. ¡Aunque resulta simpática, no se entiende nada!

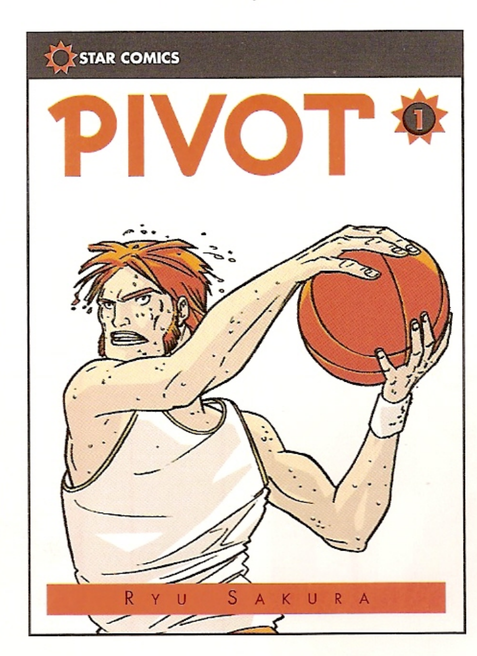


• Otra opción es que salga el protagonista, en un plano medio, ya sea en una pose estática o bien con algún elemento que se refiera al básquet. Depende de si se quiere destacar desde el principio que se trata de un manga deportivo, o si se quiere destacar en cambio que es un manga sobre el protagonista, que además es deportista.

2 DESARROLLO DEL CONCEPTO

Con el concepto encajado, lo mejor es hacer todavía algún boceto más, y comprobar cómo queda la imagen encajada en el diseño de cubierta, con todos los elementos colocados. Muchas veces, hasta que la cubierta no se ha completado no se entiende muy bien por qué determinados conceptos funcionan mejor o peor. Al final el autor también ha de tener claro qué quiere destacar "primero" de su obra, y decidir en consecuencia.





• Ambos son válidos, pero uno de los dos es puro "concepto básquet" y ha olvidado la necesidad de ofrecer una imagen atractiva. La segunda opción será la definitiva: al ver esa imagen tan activa, la reacción del lector será querer saber cómo termina la jugada.

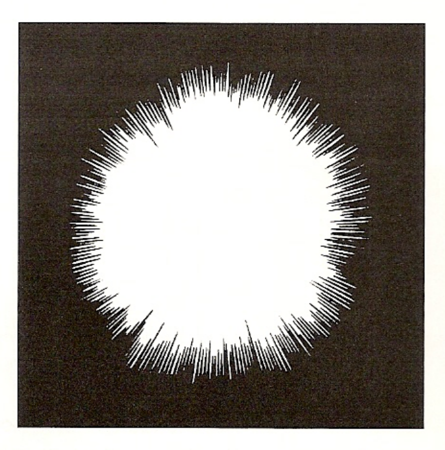
Lo que nunca conviene hacer es explicar el final de la historia, ya que el posible interés que pudiera tener queda anulado por esa pista tan evidente.

BRILLOS EN NEGRO

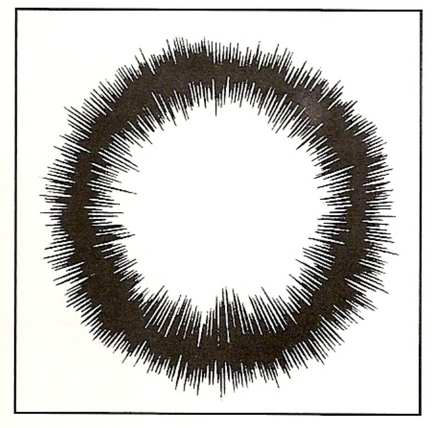
USOS DE UN RECURSO BÁSICO

Un uso enfático muy característico de las líneas cinéticas en estrella son los brillos en negro, que se obtienen al multiplicar el número de líneas hasta crear un efecto de marco que a veces se llama "bocadillo en erizo". Su uso es muy habitual.

El recurso de los brillos en negro se usa sobre todo cuando un personaje se encuentra en una situación de concentración máxima o de gran tensión, ya que esta clase de acabado tiene valor dramático claro. Por el tamaño de página y la velocidad de producción del manga, es normal que alguno de esos recursos constituyan el total del fondo de una viñeta, por lo que conviene saber cómo usarlos. Hay dos tipos fundamentales de brillos en negro, que son:



• Los brillos que funden a negro. Tienen varios usos: bocadillo, centro de atención sobre un objeto y como efecto de iluminación o de energía.

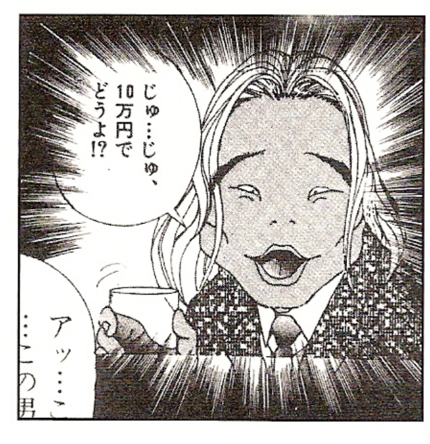


• Los brillos que no funden a negro. Se usan sobre todo en bocadillos, especialmente para reforzar pensamientos muy intensos o conflictivos.

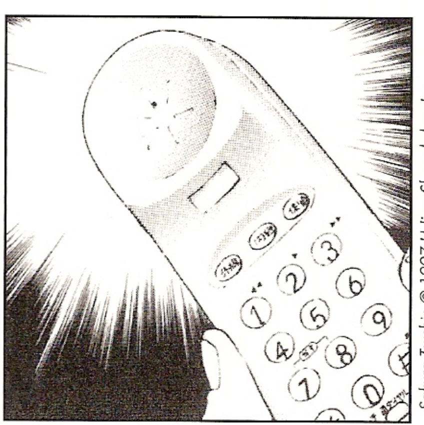
Los destellos en negro se ven muy a menudo en los mangas, tanto de acción como cotidianos, y su uso es muy variado, siendo perfectamente compatibles unos con otros. En el mismo tomo de *Sakura Tsushin*, de U-Jin (el 9), podemos ver ejemplos muy diversos del uso de brillos en negro. Sin embargo, estos ejemplos están sacados de páginas distintas, ya que para este recurso, igual que para los demás, vale el mismo principio: no hay que pasarse.



• Uso como bocadillo. Es un pensamiento, y el efecto que produce es ser especialmente significativo.



• ¡Shock! Un personaje extraño, con ayuda de un brillo en negro, resulta todavía más extraño.



• Uso doble de brillo en negro: llamar la atención sobre el teléfono y funcionar como efecto sonoro.

LÁMINA Nº 013

DURACIÓN	35 MINUTOS
DIFICULTAD	MEDIA
MATERIALES	PAPEL, LÁPIZ, REGLA



BRILLO EN NEGRO

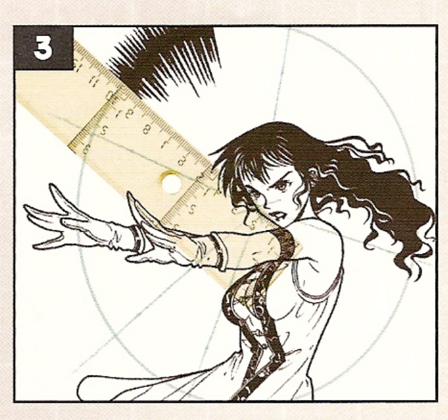
Dibujar brillos en negro tiene su técnica, y aunque trazarlos es, en principio, sencillo, es fácil que no queden muy bien... y es difícil rectificar una zona en negro sin tener que volver a dibujar. Una buena planificación nos permitirá aprovechar mejor nuestros esfuerzos.



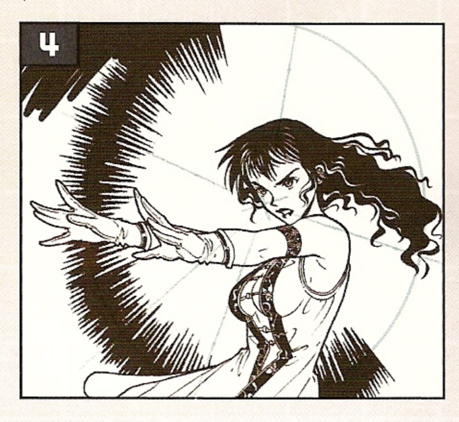
Estudiar la imagen.
Una hechicera se dispone a lanzar un conjuro. En su mirada está la mayor parte de la fuerza del momento.



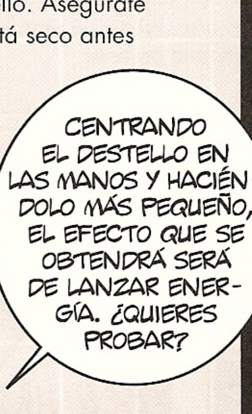
La reserva y las líneas de base.
Con lápiz azul, traza un círculo que indique hasta donde, más o menos, quieres que llegue el negro.



Las primeras líneas.
Traza todas las líneas una al lado de otra, no empieces por varios lados. La regla siempre se apoya en el centro.



Relleno de negro.
Usa un rotulador más grueso para rellenar las grandes áreas de negro que rodean el destello. Asegúrate de que el relleno está seco antes de seguir trazando nuevas líneas.







Retoques y acabados.
Sobre el negro, se puede corregir con gouache blanco, sobre todo alguna mancha, pero corregir todo el destello es muy complicado. Si cambias de idea sobre cómo colocar el destello, tendrás que rehacer todo el dibujo.

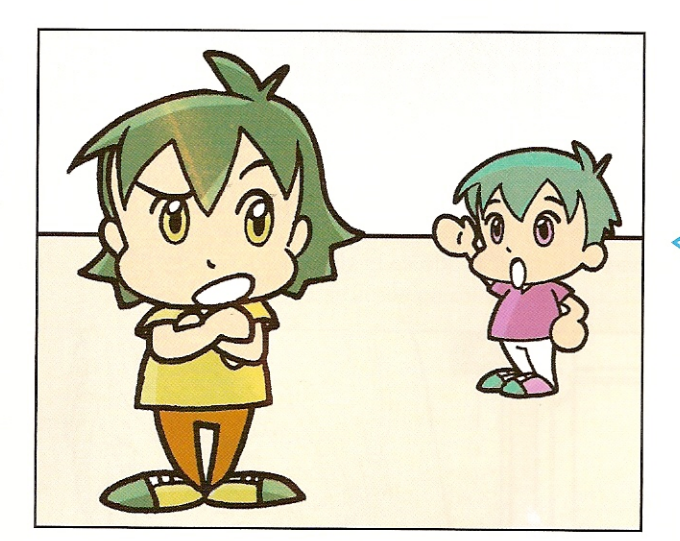
HORIZONTE Y ALTURA

PERSONAJES A ESCALA

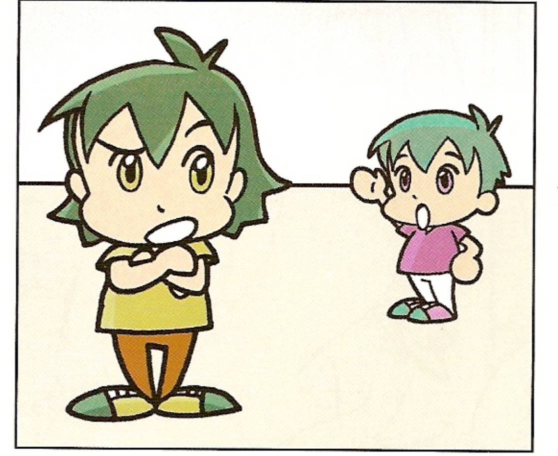
El manga más fácil de hacer del mundo sería uno en que los personajes tuvieran todos la misma altura y estuvieran siempre en el mismo plano: unos al lado de otros. Como no se nos ocurre una historia en que esto suceda, hay que aprender a dibujar la distancia.

Si no vas a dibujar "El ataque de los clones en un mundo plano", has de conocer la manera de dibujar personajes que se encuentren "más cerca" y "más lejos" del espectador. Para ello, necesitamos la ayuda de una conocida línea: la línea del horizonte. Toma nota de los siguientes datos básicos:

- La línea del horizonte siempre está... donde decida el dibujante.
- La línea del horizonte se mueve en vertical por la viñeta, y no tiene por qué ser perpendicular a los lados.
- Los personajes estarán "a escala" entre ellos cuando la línea del horizonte les "corte" a la misma altura de su cuerpo.
- Por donde corte la línea del horizonte a los personajes es... por donde decida el dibujante.

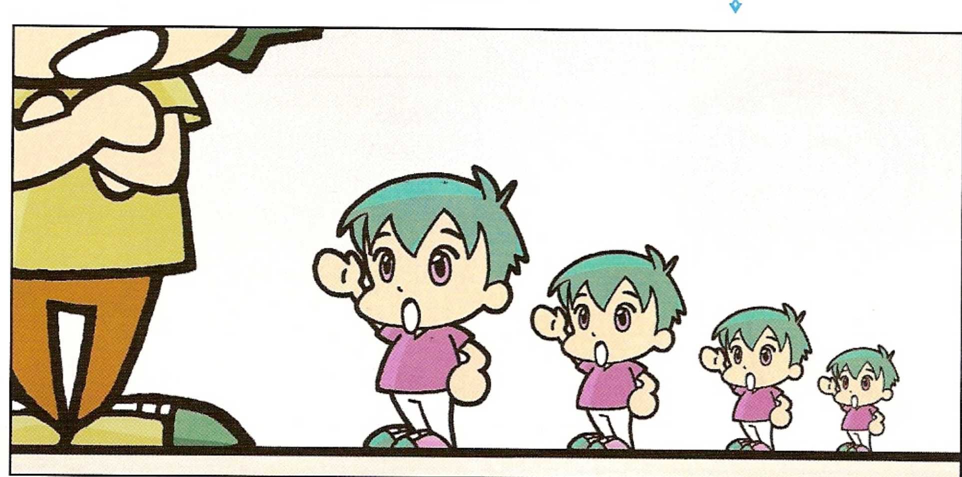


En este caso, la línea corta a los personajes a la altura de los ojos. El segundo gemelo lo hemos dibujado más o menos la mitad de alto que el primero.



Cortamos por la cintura. De paso, reducimos el personaje a la mitad.

Siempre que la línea del horizonte se mantenga, el personaje puede estar tan cerca o tan lejos como necesitemos.



Los personajes aparecen a menudo cortados. Eso sí, como está delante, hemos usado una línea más gruesa para darle importancia.

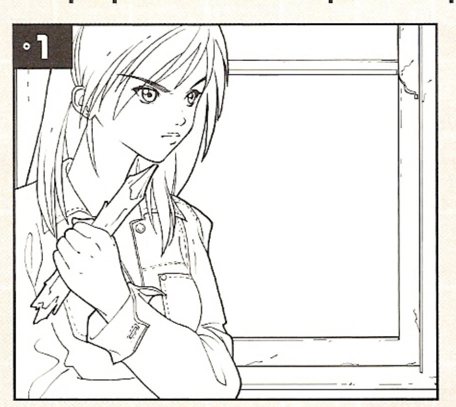
No te engañes: la línea del horizonte no tiene por qué estar dentro de la viñeta.

LÁMINA Nº 014

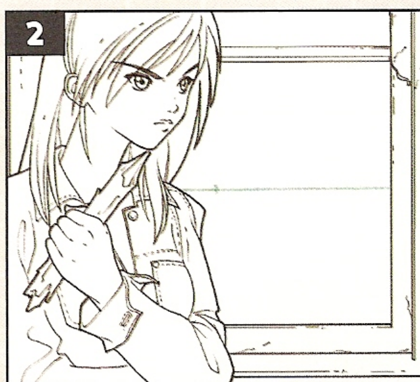
DURACIÓN	60 MINUTOS
DIFICULTAD	MEDIA
MATERIALES	LÁPIZ, REGLA, ROTULADOR TÉCNICO

AÑADE UN PERSONAJE

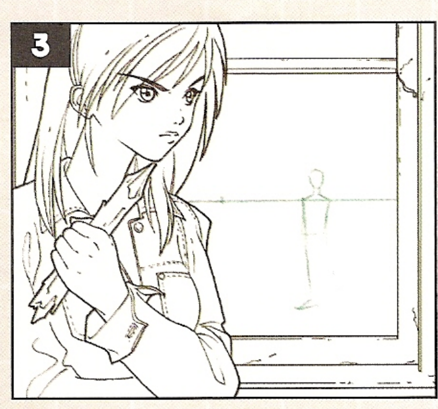
En esta práctica vamos a desarrollar el proceso de construir un personaje a escala con otro que se encuentra en primer término. Se ha escogido que ese segundo término esté bastante lejos, pero sólo tienes que repasar los ejemplos de esta ficha para ver que cualquier solución es posible.



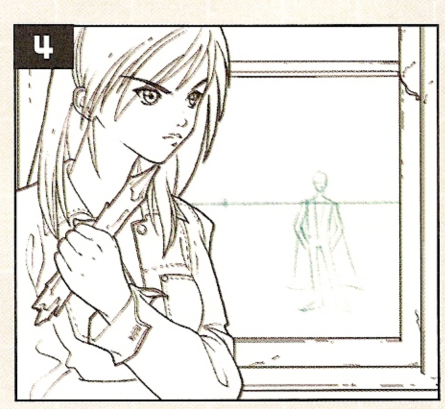
¿Dónde va?
La cazavampiros mira por la ventana. Cualquier personaje deberá compartir con ella... un horizonte.



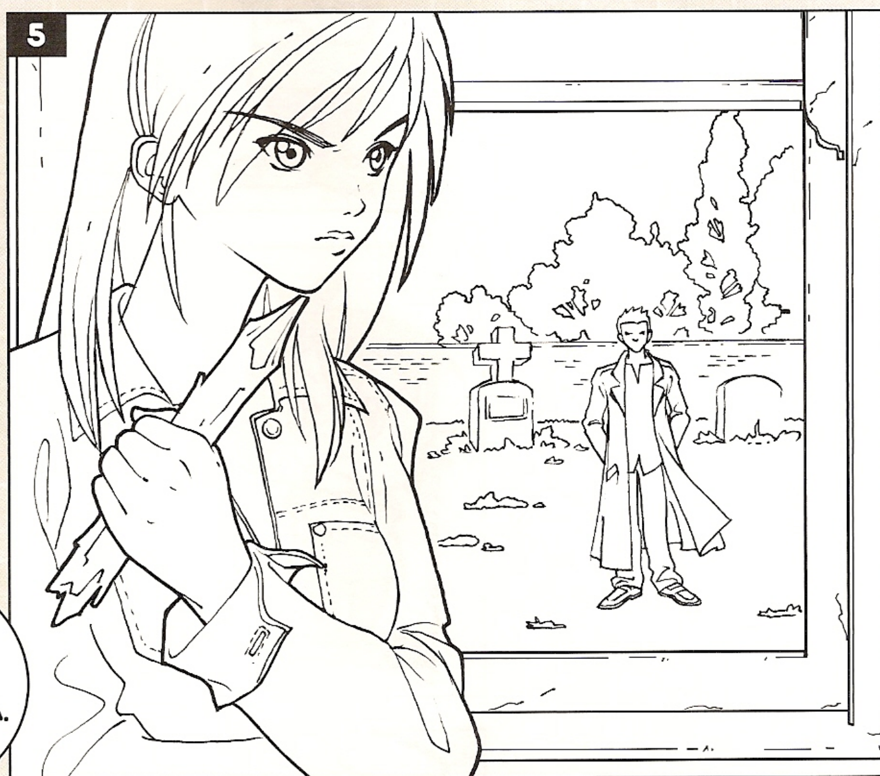
Coloca el horizonte.
En este caso, trazamos el horizonte centrado en la viñeta, a la altura de los hombros de la chica.



Estructura.
Esbozamos la estructura de la figura. Así vemos rápidamente cómo queda en el espacio disponible.



Construcción de figura.
Para construir al personaje, hemos usado referencias. No hace falta mucho detalle, porque está bastante lejos.



Acabado.
Repasamos el dibujo con el rotulador y aprovechamos la línea del horizonte para crear un fondo. Si quisiéramos separar todavía más los planos, añadiríamos color o gris para ayudar al espectador a entender la escena.

¡PIÉNSALO! LA MISMA ESCENA SERÍA POSIBLE CON OTROS PERSONAJES FUERA DE LA VENTANA. ¡CUALQUIER COSA ES POSIBLE!



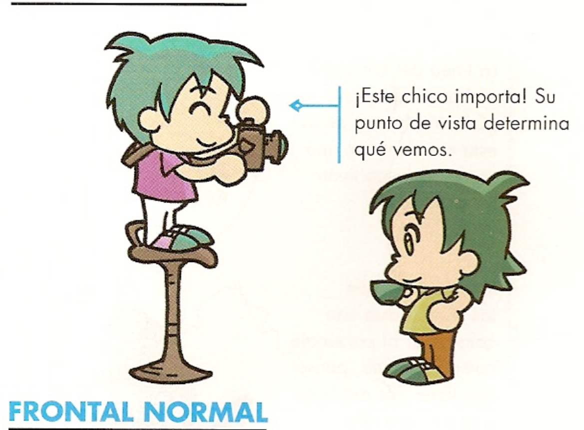
ALTURA Y DISTANCIA

¿DÓNDE ESTÁ Y DESDE DÓNDE SE VE?

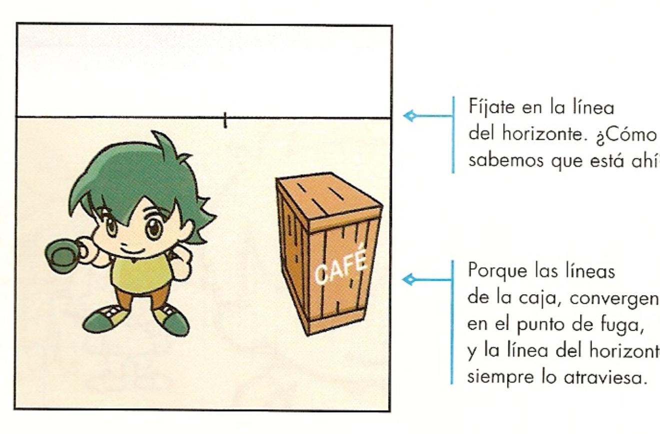
Toda la perspectiva se puede resumir con una serie de preguntas que hay que contestar en cada caso: primero, fijarse en qué ves, y después, deducir cuál es tu posición relativa respecto al elemento observado. En la práctica, se trata de observar la altura y la distancia.

Primero, es más fácil contestar la pregunta de la "altura". Ya hablamos de cómo los elementos se ven distintos según desde dónde se miren, y cómo se podía ver un elemento frontal, picado y contrapicado. En la práctica, ¿qué sucede en la imagen entera cuando vemos esto? Lo mejor es analizar una escena concreta como ésta, en que dos hermanos mellizos se hacen fotos. Hemos añadido un objeto regular (la caja) para dar una pista.

FRONTAL PICADO



¡Este chico importa! Su punto de vista determina qué vemos.



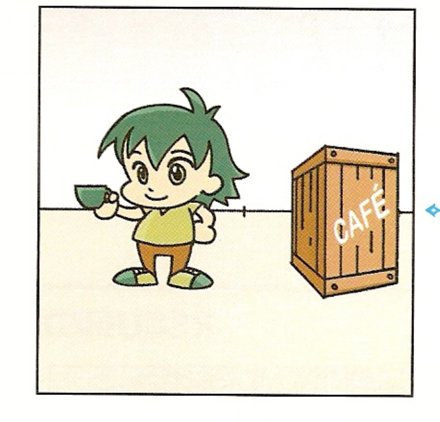
Fíjate en la línea del horizonte. ¿Cómo sabemos que está ahí?

Porque las líneas de la caja, convergen en el punto de fuga, y la línea del horizonte siempre lo atraviesa.

FRONTAL NORMAL







En este caso, no hay picado ni contrapicado. La línea del horizonte parte la viñeta en dos.

FRONTAL CONTRAPICADO







Las líneas de fuga, la línea del horizonte y el punto de fuga siempre están presentes.

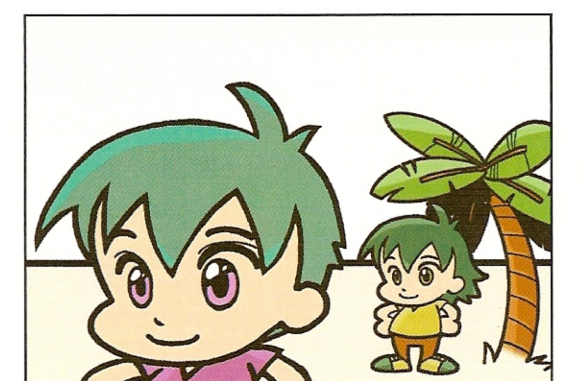
Es más fácil entender la escena con un objeto geométrico para guiarse. Pero recuerda que, en realidad, un personaje también tiene una estructura geométrica.

1 EL SECRETO ESTÁ EN LA ESTRUCTURA

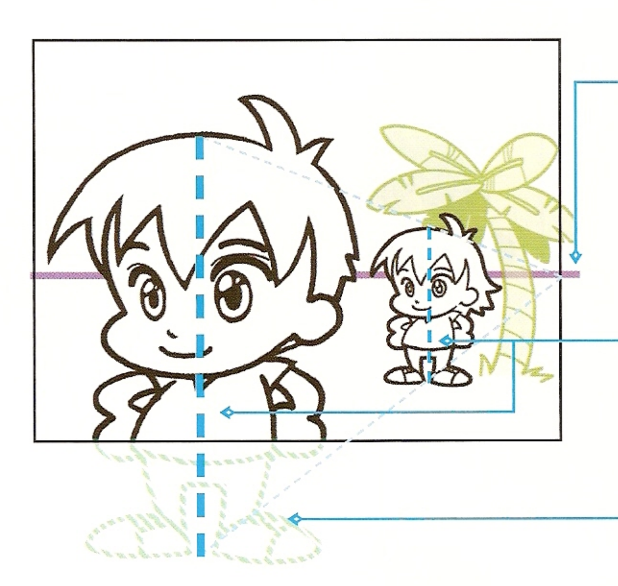
Lo mismo que sucede con los personajes sucede con todos los elementos de la escena. Recordemos que el compañero inseparable de la línea del horizonte es el punto de fuga, el lugar de la viñeta al que todas las "líneas" parecen dirigirse. Simplemente, se trata de recordar que debajo de la viñeta hay una estructura geométrica, igual que los personajes tienen también una estructura.

• Para hacer la escena más sencilla de entender, se ha incorporado la línea del horizonte al dibujo. Este es el recurso más habitual para plantear un fondo, con una línea basta para situar a los personajes.

• Si no tuviéramos noción de distancia, pensaríamos que la palmera es más pequeña que el personaje del primer plano. Pero sabemos que eso no es verdad.



A lo que está "delante" se le llama primer plano o primer término.



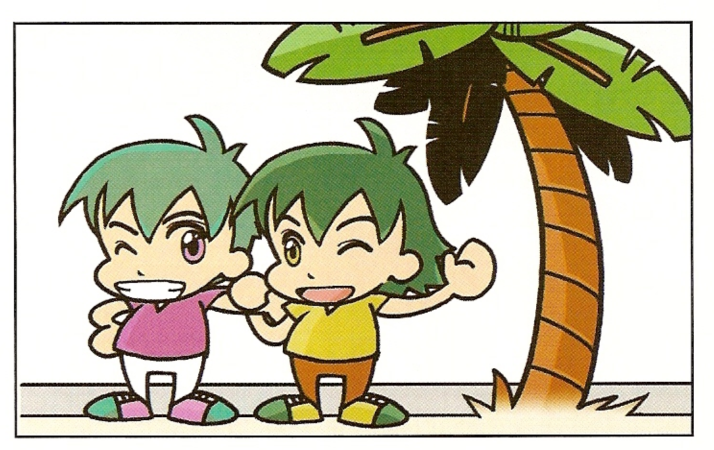
La línea del horizonte y el punto de fuga. ¿Cómo sabemos dónde está ese punto en una imagen que no tiene líneas rectas?

Respuesta: sí que las tiene. Basta con considerar al personaje como una línea, pensar que tiene dos extremos y que el segundo gemelo también.

Sí, fuera de la viñeta también vale.



2 RECUERDA QUE LA REALIDAD EXISTE



Debajo de cada dibujo existe siempre el modelo –aunque sea mental–, compuesto por las cosas que sabemos de la realidad que nos rodea. Aunque existan las palmeras enanas, sabemos que este árbol es más alto que los dos personajes. Aunque veamos a los personajes a diferente altura en el dibujo, sabemos que en realidad tienen la misma. Por tanto, partimos de unas ideas básicas que todos tenemos sobre alturas y distancias, que tienen que ver con cómo funciona la vista para dar a lo que vemos su componente tridimensional. Y después, usamos "convenciones" para trasladar esas ideas al papel.

CABELLO Y VOLUMEN

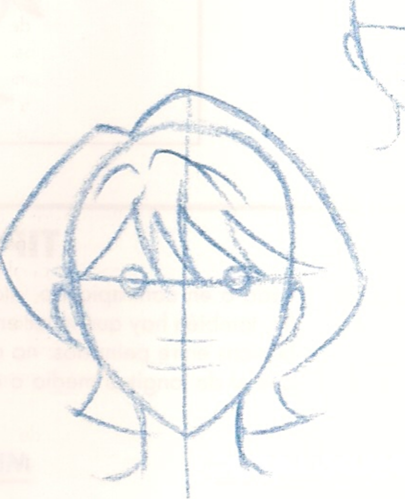
APRENDE A DIBUJAR EL CABELLO

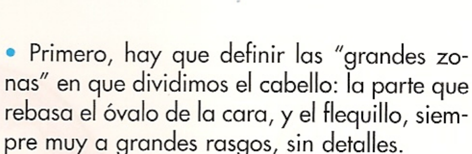
El complemento indispensable de la cabeza es el pelo, que es además un elemento muy útil para distinguir personajes y para darles personalidad. Sin embargo, también es un aspecto con el que los principiantes suelen tener muchos problemas.

El principal problema es olvidar que, como los demás elementos del cuerpo, el cabello también tiene estructura. Igual que no se puede empezar a dibujar una cara por un ojo, no se puede empezar a dibujar el cabello por un mechón.

La segunda cosa a tener en cuenta es que el perímetro del cabello rebasa siempre el círculo base de la cabeza (¡salvo si el personaje va rapado!). Por tanto, cuando se defina el volumen del cabello, piensa siempre en grande.











• Primero, hay que definir las "grandes zonas" en que dividimos el cabello: la parte que rebasa el óvalo de la cara, y el flequillo, siempre muy a grandes rasgos, sin detalles.

• En cuanto la estructura esté completa, se puede pasar al acabado. Aquí sí que el nivel de detalle depende del artista, pero con apenas algunos detalles más, el dibujo ya funciona.

TRUCO. Uso de modelos

Inventar peinados no es tan fácil como parece, igual que sucede con la ropa: por eso los diseñadores de ropa y los estilistas son profesionales. Por tanto, encontrarás siempre más fácil aprovechar el trabajo de esos genios para tus propios proyectos. Se trata de localizar revistas de moda o de peluquería (en las propias peluquerías suelen tener y te pueden dejar algún número antiguo), y ver qué ideas pueden servirte en tus proyectos.

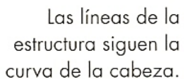
¡Cuidado! El riesgo es el mismo que al copiar ropa: si no eres un experto, puedes "pasarte de moda" muy rápidamente. La solución es no limitarte a copiar tal cual, sino hacer siempre modificaciones y adaptaciones que le den un aire propio.

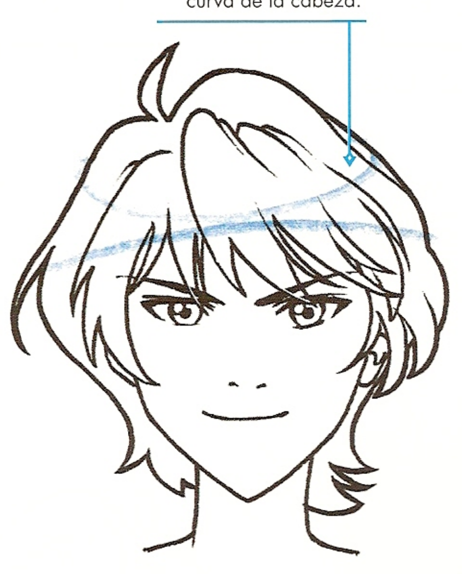


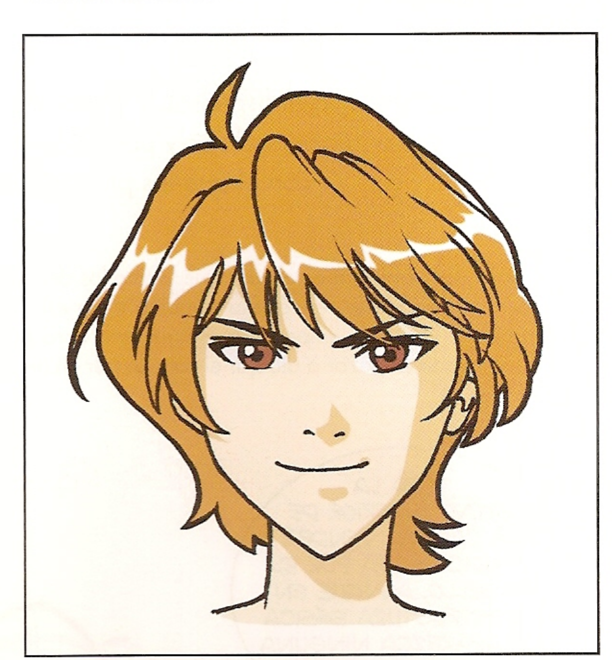
1

BRILLO

Otro de los riesgos en el cabello es que parezca "plano". Para evitar este efecto, lo mejor es dotarlo de brillos, igual que se hace con los ojos para centrar la mirada, reproduciendo el efecto real que se produce cuando la luz incide en el cabello. Si hacemos que el brillo siga líneas curvas, siguiendo la curva de la cabeza, conseguiremos fácilmente la sensación de volumen deseada.







2

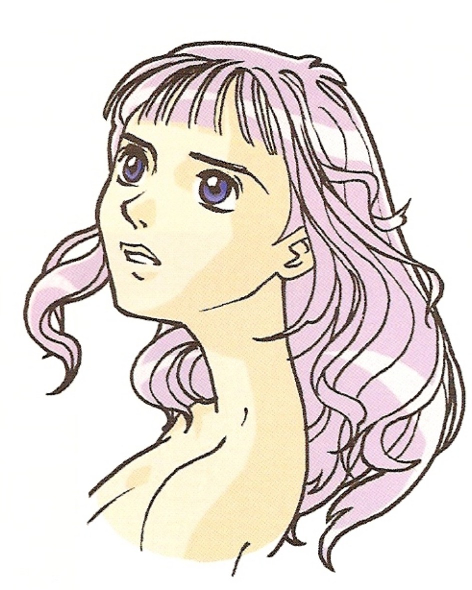
TIPOS DE PEINADO

Una vez aclarada la base de la composición del cabello, los problemas a resolver son los mismos que para la cabeza en general: cómo se ve el cabello de perfil y de 3/4, qué pasa cuando la vista es en picado o en contrapicado, etc. Pero en el caso del cabello, también hay que tener en cuenta las diferenciaciones básicas entre peinados: no es lo mismo el cabello corto que el de longitud media o el cabello largo.

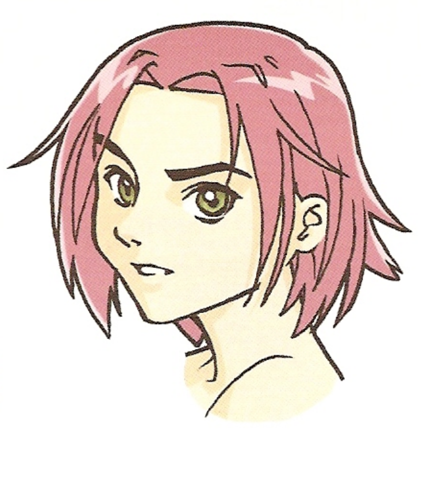
PEINADO CORTO



PEINADO LARGO



MEDIA MELENA

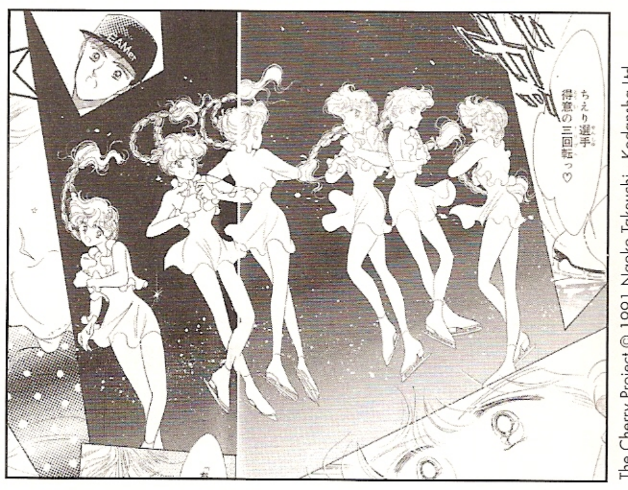


EL DEPORTE

EMOCIÓN HASTA EL ÚLTIMO MINUTO

Las series de deportes comparten muchas características con las series de lucha, ya que en ambas la espectacularidad y la temática de superación personal juegan una papel importante, pero el realismo del esfuerzo deportivo les dan además un importante dramatismo.

Todos los deportes, los de equipo y los individuales, los más tranquilos y los más espectaculares, los populares y los minoritarios, han tenido al menos un manga dedicado a ellos. Simplemente, es una de las temáticas favoritas en el manga para adolescentes, tanto para chicos como para chicas, ya que es una pasión de niños y adolescentes y, además, permite tratar temas muy amplios: el esfuerzo, el triunfo y la derrota garantizan emociones fuertes.



• *The Cherry Project*, de Naoko Takeuchi, narra las aventuras de Asuka Chieri, que soñaba con dedicarse al patinaje tras ver a un chico patinando años atrás. La trama romántica dejaba paso al mundo de la alta competición.



• Un gamberro, Hanamichi Sakuragi, encuentra su verdadera vocación en el deporte, una historia repetida muchas veces, pero pocas con tanta eficacia como en *Slam Dunk*.



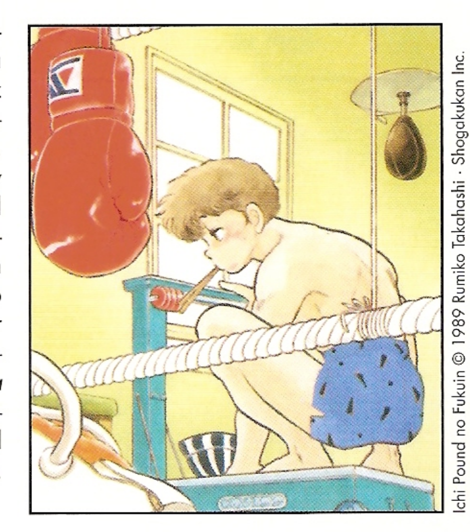
• Un clásico del deporte shojo: *Ace o Nerae!*, de Sumiya Yamamoto, fue una de las primeras historias ambientadas en el mundo del deporte. La protagonista, Hiromi, se entregaba a auténticas batallas a raquetazos, como en esta página del primer tomo, titulado *Oni Coach* ("El entrenador infernal").

• Los deportes más populares de japón han sido, lógicamente, muy tratados en el manga. Entre ellos se cuenta especialmente el béisbol auténtica pasión perfectamente retratada en muchos mangas de Mitsuru Adachi, entre ellos el popular *Touch*.



1 DE UNO EN UNO...

Los deportes individuales permiten que el protagonista supere niveles y a rivales cada vez más poderosos para obtener alguna clase de "victoria definitiva", pero sólo si se esfuerza mucho y arriesga su salud por el camino. El tratamiento de los mismos deportes puede ser muy diferente: si en *One Pound no Fukuin*, de Rumiko Takahashi, el enemigo a vencer era el propio carácter del boxeador, Kosaku Hatanaka; en *Ashita no Jo*, de Chiba Tetsuya y Asao Takamori, Jo Yabuki encontraba en el ring su motivación para vivir y morir.



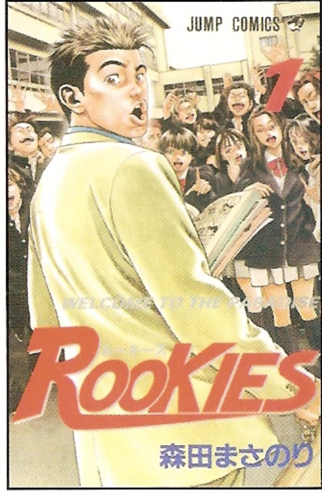
Ichi Pound no Fukuin © 1989 Rumiko Takahashi · Shogakukan Inc.



Ashita no Jo © Akio Takamori · Chiba Tetsuya · Kodansha Ltd.

2 ...O TODOS A LA VEZ

Boku wa Taroo Misaki © 1987 Yoichi Takahashi · Shueisha Inc.



Rookies © 1998 Masanori Morita · Studio Hitman · Shueisha Inc.

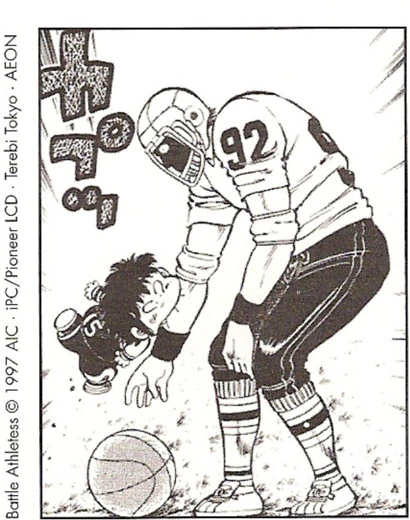
En cambio, los deportes de grupo permiten, siguiendo la misma estructura de buscar victorias cada vez más complicadas, insistir mucho más en la dinámica de grupo y el esfuerzo colectivo. Es habitual que haya un personaje que destaque sobre los demás, como en *Captain Tsubasa* de Yoichi Takahashi, pero incluso en ese caso los partidos y vicisitudes del equipo son lo más importante, y hay mangas dedicados a personajes como Taro Misaki. En otros casos, como el *Rookies* de Masanori Morita, el protagonismo se reparte a partes iguales entre el profesor Koichi Kawato y el grupo de intratables alumnos a los que intenta motivar mediante el béisbol, cada uno con sus propios problemas.

3 INVENTEMOS ESPECIALIDADES

Una de las opciones más sorprendentes en esta clase de mangas es la completa invención de especialidades deportivas, como en el caso de *Battle Athletess*, en que la protagonista, Akari Kanzaki, se enfrenta a una especialidad atlética inédita en las Olimpiadas. Las situaciones imposibles también abundan: series como *Dash Kappei*, de Noboru Rokuda, en las que el protagonista, Kappei, un chico tan bajito que no llega a una mesa de ping-pong, se convierte en estrella del baloncesto.



Battle Athletess © 1997 AIC · iPC/Pioneer LCD · Terebi Tokyo · AEON



Dash Kappei © 1982 Noboru Rokuda · Shogakukan Inc.



TSUKASA HOJO

EL CREADOR DE CITY HUNTER

Tsukasa Hojo es la demostración evidente de cómo un autor cuyo estilo y cuyas historias debería encasillarle en el manga para adultos puede perfectamente convertirse en una estrella del shonen. Autor conocido dentro y fuera de Japón, el secreto de su éxito es la mezcla de emoción y acción.

Tsukasa Hojo, nacido en 1959 en Kitakyushu, entró en el mundo del manga, como muchos jóvenes creadores, participando en el concurso Tezuka, organizado por la revista *Shonen Jump*, en 1979. En 1980 debutaba como profesional y desde entonces, en sus décadas de actividad profesional, ha ofrecido un conjunto de títulos memorables, siempre dentro de un estilo muy reconocible que mezcla el realismo y la parodia, igual que sus historias tienen al mismo tiempo ironía y drama. Títulos como *Cat's Eye* y *City Hunter* han marcado su carrera, pero sus sorprendentes historias cortas, recopiladas en varios tomos, y su reciente éxito inesperado, la comedia familiar *Family Compo*, hablan de un autor capaz de ofrecerle a su fiel público historias tanto comerciales como personales.

* Mujeres espectaculares y acción son marca de la casa de Tsukasa Hojo, pero también lo es la perfecta expresión de toda clase de sentimientos humanos.

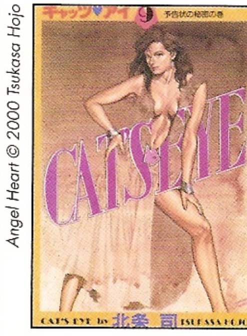
Caricatura de Tsukasa Hojo publicada en *Komorebi no moto de.*

1 DE LO POPULAR A LO PERSONAL

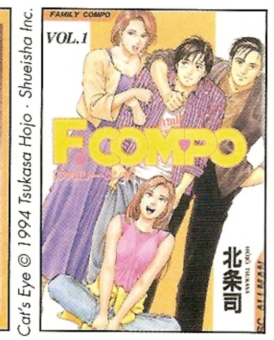
Entre las obras de Tsukasa Hojo, las tres más conocidas son sin duda *City Hunter* (1983) y su continuación *Angel Heart*, las aventuras del impresentable detective Ryo Saeba; *Cat's Eye* (1981), la historia de una familia de ladronas; *Family Com-po* (1996), la arriesgada historia de una familia de travestidos, y *Komorebi no moto de* (1994), la saga de un hada de las plantas, además de las compilaciones de relatos cortos *Tenshi no okurimono, Sakura no hana no sakukoro* y *Shonentachi no ita natsu.*



• La espectacular continuación de *City Hunter, Angel Heart.*



• Humor, acción, chicas y misterio en *Cat's Eye*, su primer gran éxito.



• Comedia, humor y vida doméstica en la original *Family Compo.*

1 ACCIÓN, EMOCIÓN, INTRIGA

El estilo y el diseño de personajes de Tsukasa Hojo son mucho más realistas que el de muchos otros autores de shonen. En estas páginas extraídas del tomo 2 de su última obra, *Angel Heart* (páginas 156 a 158), el detective Ryo Saeba y su compañera toman una decisión arriesgada para escapar a un francotirador, y se refugian en un edificio de oficinas. Es muy destacable el completo repertorio de expresiones de los personajes.

Tsukasa Hojo suele insistir en que sus mangas se reproduzcan en lectura original, para respetar la narrativa exactamente como él la concibió.

Una estructura de página rígida (de viñetas cuadradas) no está reñida con la acción. Basta con saber saltársela cuando convenga.





Uno de sus recursos más habituales es usar expresiones y posturas cómicas, que contrastan con el ambiente realista.

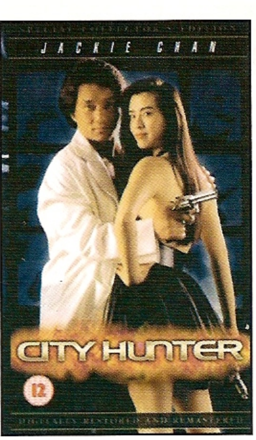
Angel Heart © 2001Tsukasa Hojo

2 ANIMACIÓN

Dos trabajos del autor se han adaptado a la animación: *Cat's Eye*, en una serie de televisión de 73 episodios producidos por Tokyo Movie Shinsha en 1983, y después *City Hunter*, otra serie de televisión producida por Nippon Sunrise a partir de 1987 con 114 episodios.



City Hunter © 1987 Tsukasa Hojo · Nippon Sunrise © 1993 Golden Harvest



3 IMAGEN REAL

Los trabajos de Hojo también se han podido ver en imagen real. Por un lado, se produjeron dos adaptaciones de *Cat's Eye* en 1987 y 1988; por otro, hay una producción de *City Hunter* hecha en Hong Kong en 1993, dirigida por Wong Ching e interpretada por Jackie Chan.





